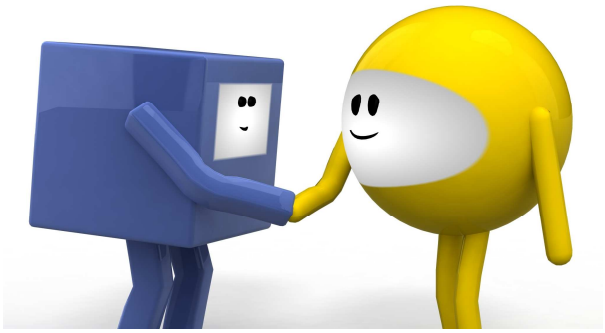
DOSSIER DE PRESSE

Tango et Scan

Quand la création et les entreprises se rencontrent sur le territoire de la Communauté urbaine de Strasbourg

Deux appels à projets pour dynamiser le tissu entrepreneurial local et favoriser la production de biens et de services innovants

Avril 2013



Contact presse : Véronique Petitprez - veronique.petiprez@strasbourg.eu - 03 88 60 96 81
www.strasbourg-creative.eu

L'origine de Tango & Scan

L'idée des deux appels à projets Tango et Scan est née d'un constat : Strasbourg et sa région abritent de nombreuses entreprises sans que celles-ci travaillent suffisamment ensemble. Elles sont plus de 3.000 PME ou TPE à œuvrer dans la sphère créative qui va du design à la création d'applications numériques en passant par l'architecture, l'édition, la musique, les arts, le patrimoine ou encore la communication ; elles sont près de 30.000, d'un autre côté, entreprises généralistes, à se développer dans des secteurs variés (transports, santé, construction, commerce…) et à réaliser leurs ambitions au plan national et international. Mais jamais assez à l'échelon local.

Strasbourg repose sur un gisement de ressources inexploitées, avec un réel potentiel de création d'activités et d'emplois. C'est pourquoi, l'agglomération a fait de l'économie créative, assortie au développement du numérique, **l'un des quatre secteurs-clefs de « Strasbourg Eco 2020 »**, sa stratégie de développement économique et d'attractivité à l'horizon 2020.

Faire naître des rencontres insolites

Pour créer de nouvelles valeurs, miser sur l'inventivité et l'ingéniosité, c'est bien. Mais susciter des rencontres, faire en sorte que des talents se croisent, générer un dialogue entre des secteurs et des compétences qui souvent s'ignorent ou se rapprochent encore trop timidement, c'est mieux.

Comment ?

Le déclic est parti de Manchester : la ville britannique a expérimenté en 2009-2010 les « creative credits », un dispositif très simple invitant, moyennant une modeste incitation financière, des PME « créatives » et des entreprises de tous les secteurs d'activité possibles, à des partenariats inédits.

Sur la base de cette expérience concluante est née la version strasbourgeoise des « creative credits », ***Tango*** : une danse qui de toute évidence se danse à deux.

Dans la foulée, a été créé son alter ego numérique, ***Scan***, véritable outil de valorisation de contenu par le numérique, qui rappelle en filigrane l'attachement historique de Strasbourg – depuis le long séjour qu'y fit jadis Gutenberg jusqu'à l'invention entre ses murs du tube cathodique en 1897 par Ferdinand Braun – aux nouvelles technologies ainsi qu'à la diffusion de la culture et des savoirs. N'oublions pas non plus que Strasbourg, terrain d'expérimentations, est en France l'un des 8 territoires pilotes du NFC, le mobile sans contact.

Inaugurés en janvier 2012, *Tango* et *Scan* ont d'abord fait l'objet d'une sélection (mars 2012) avant de passer à la phase de concrétisation puis de rendu (novembre 2012). Au total, ce sont **20 projets** – variés, surprenants, ambitieux, inventifs – qui ont pu voir le jour en l'espace de quelques mois, démontrant, s'il en était besoin, que le dispositif répond à une véritable attente. Leurs bénéficiaires sont unanimes : *Tango* et *Scan* ont été des accélérateurs de projets, ils ont nourri les carnets de commande, déclenché des embauches, créé de nouvelles offres pour un large public, permis de nouer ou de renforcer des relations d'affaires. Et nous n'en sommes qu'à la première édition !

Tango et *Scan*, mode d'emploi

Un principe simple

Les deux appels à projets *Tango* et *Scan* reposent sur le même principe : stimuler la réalisation de biens et de services innovants en encourageant des partenariats créatifs entre les entreprises du territoire :

- *Tango* associe une entreprise du secteur créatif et une entreprise appartenant à un tout autre secteur d'activité, hors secteur créatif
- *Scan* associe une entreprise du secteur numérique et un partenaire producteur de contenus dans les domaines de la culture, de la science, de l'éducation, du développement durable ou de l'action sociale.

Un coup de pouce financier

L'aide accordée aux entreprises bénéficiaires contribue au financement du projet à hauteur de **la moitié de sa valeur**; soit :

- une valeur minimale de **2 000 € et plafonnée à 5 000 € pour *Tango***
- une valeur comprise entre **10 000 et 20 000 € pour *Scan***

Deux exemples concrets d'incitation financière :

voyage culinaire innovant / appel à projets Tango

Pour un projet d'un montant de 10.000 €, 5.000 € sont alloués à l'entreprise Thailong, porteuse du projet, pour concrétiser son idée de « voyage culinaire innovant » et la mener à bien avec l'aide de l'agence ScandalGroup, spécialiste du média interactif.

Thailong ouvre un nouveau magasin de produits asiatiques et exotiques de 400 m2. Des bornes murales proposent une zone vidéo et une zone tactile interactive. Le client peut accéder à un contenu enrichi et évolutif en fonction de ses achats et des informations qu'il recherche : impressions de recettes, sensibilisation aux saveurs du monde, composition des produits achetés, localisation et informations sur les produits en magasin, vidéos etc.

<u>le défi des bâtisseurs</u> / <u>appel à projets Scan</u>

L'entreprise transmédia Seppia, porteuse du projet, s'est vu allouée 20.000 € pour réaliser un docu-fiction interactif web sur la construction de la cathédrale de Strasbourg et en proposer une visite augmentée sur Smartphones et tablettes numériques.

Le projet vise à développer des applications téléchargeables sur smartphones et tablettes numériques permettant une visite « augmentée » de la cathédrale de Strasbourg et un docu-fiction interactif web (serious game) sur un site dédié d'ARTE.tv. Pour développer ces contenus web et mobiles, SEPPIA utilise une partie des images du docu-fiction en 3D : « Le défi des Bâtisseurs». Ce film revient sur l'histoire des fameux maîtres d'œuvres qui, travaillant sur différents chantiers en Europe, ont contribué à édifier la cathédrale de Strasbourg.

La collectivité territoriale a investi **200.000 €** pour soutenir les 20 projets retenus. Cet apport initial aura généré, cofinancements compris, un investissement global de **800.000 €**. Soit un effet levier de 1 à 4.

<u>Une mise en œuvre rapide</u>

Il faut 6 mois environ pour concrétiser son projet, depuis le dépôt de candidature jusqu'à la réalisation proprement dite.

<u>Une démarche partenariale renforcée</u>

L'édition 2013 de *Tango* et *Scan*, programmée dès avril prochain, sera conduite en partenariat avec la Chambre des Métiers d'Alsace, la Chambre de Commerce et d'Industrie de Strasbourg et du Bas-Rhin, l'Adira, la DIRECCTE, la Région Alsace et l'Université de Strasbourg/BETA (Bureau d'Économie Théorique et Appliquée). La DIRECCTE contribuera aux projets à hauteur de 20.000 € pour cette édition 2013.

<u>Des formalités allégées</u>

Les formulaires de candidature et les modalités de rendu de dossier seront disponibles en ligne dès le début du mois d'avril 2013 sur le site www.strasbourg-creative.eu. Un annuaire en ligne est mis à la disposition des candidats (répertoire de leurs activités, meilleure visibilité auprès des autres entreprises)

La nouvelle édition de *Tango* et *Scan* sera lancée le **12 avril 2013**, la date-butoir des candidatures en ligne est fixée au **18 juin 2013**. La liste des lauréats sera publiée **début juillet 2013**.

Tango et *Scan* 2012, premier bilan

Qualité et dynamique économique au rendez-vous

Inédits en France, *Tango* et *Scan* se déploient sur une large palette de champs d'activité qui vont de l'industrie à la formation et à l'enseignement, en passant par le patrimoine et la consommation grand public ou encore la valorisation des zones périphériques de l'agglomération.

La plupart des 20 projets retenus ont en commun d'avoir des applications numériques ou mobiles mais aussi de se mettre au service du public grâce au concours financier de la Communauté urbaine de Strasbourg.

Aider les enfants à apprendre les langues étrangères en s'amusant ou permettre aux foyers d'évaluer en direct le montant réel de leur facture de chauffage ou encore imaginer ce qu'a pu être la construction de la Cathédrale de Strasbourg et à quoi elle aurait ressemblé avec une seconde flèche: *Tango* et *Scan* y veillent désormais !

Se promener dans le quartier périphérique de Hautepierre et trouver les sites marquants de son histoire ou partir à la découverte des splendeurs architecturales de Strasbourg : rien de plus facile avec un Smartphone et les applications Scan mis en œuvre pour cela !

Dans une démarche plus commerciale, *Tango* et *Scan* auront permis une coopération, par exemple :

- entre un exploitant agricole et un communicant, débouchant sur la création d'un parcours ludique et interactif à l'intérieur d'une champignonnière ;
- entre un professionnel de l'électrotechnique et d'un designer, permettant la fabrication d'un kit de décoration d'intérieur à base d'éclairages LED ;
- entre une agence de communication transmédia et un spécialiste du vin pour la production d'une micro-nation virtuelle du vin, baptisée de manière très humoristique « République du Weinland ».

Les chiffres :

- **58 dossiers de candidature** : 31 dossiers *Tango*, 27 dossiers *Scan*
- **20 projets sélectionnés par un jury d'experts** : 12 projets *Tango* et 8 projets *Scan*, pour des financements échelonnés entre 5000 et 20 000 € chacun
- Les projets *Tango* ont tous été réalisés à l'exception d'un seul qui le sera en dehors du dispositif. Deux projets *Scan* sont aujourd'hui en voie de finalisation.

Enquête d'évaluation qualitative et quantitative

La majorité des porteurs de projets et des partenaires ont été rencontrés pour établir une évaluation quantitative et qualitative du dispositif.

Bref aperçu des conclusions :

- **91% des entreprises du secteur créatif n'auraient PAS réalisé leur projet *Tango* ou *Scan***
- **Aucune PME généraliste n'a rencontré de difficulté à trouver un partenaire du secteur créatif.** Symétriquement, seuls 9% des entreprises du secteur créatif ont eu peine à convaincre un partenaire en dehors de leur champ d'activité
- Tous les participants ont reconnu les capacités innovantes de la démarche
- **73 % des PME généralistes et 100 % des entreprises du secteur créatif se sont dites intéressées par des rencontres régulières.**

Des résultats tangibles, à la fois pour les entreprises et pour l'écosystème strasbourgeois

Tango et *Scan*, se sont montrés particulièrement efficaces pour :

- **susciter une grande diversité de projets** dans des champs d'activité très divers : le design, le commerce, la santé, la culture, la communication
- **exploiter le potentiel des technologies numériques** : applications mobiles, solutions web, 3D, serious games
- **faire éclore des projets astucieux, ambitieux et technologiquement ingénieux,** qui ne trouvent pas toujours leur place dans des dispositifs classiques de financement
- **mettre en avant des talents et des savoir-faire** innovants
- **répondre à des préoccupations commerciales, environnementales, industrielles, pédagogiques**… et même contribuer à des économies de moyens
- **toucher des publics variés** : enfants, habitants de l'ensemble des communes de l'agglomération, résidents des centres-villes ou des périphéries, artisans, artistes et entrepreneurs

Gains obtenus par les entreprises

- accélération de leurs projets
- élargissement de leur(s) marché(s)
- développement de leur niveau d'activité
- transfert de compétences
- démultiplication de leurs capacités financières grâce à l'effet levier du dispositif (de 1 à 4)
- mobilisation des réseaux d'entreprises et de la communauté créative strasbourgeoise en leur faveur
- stimulation de leur volonté d'innover

Les entreprises témoignent

Retours d'expériences de quelques lauréats 2012

Projets SCAN

- **Archi-Strasbourg : consultation de données architecturales en situation de mobilité**

« *Sans Scan, nous n'aurions jamais rencontré le porteur de ce projet innovant qui repose sur un très beau concept et offre aux Strasbourgeois un outil de découverte de leur patrimoine architectural sous une forme originale. Un succès ! A reconduire l'an prochain* » : **Olivier Kubler**, société Advisa (agence interactive proposant des solutions digitales), en partenariat avec l'association Archi-Strasbourg

- **Le Radar urbain, plate-forme culturelle, patrimoniale et collaborative pour le quartier de Hautepierre**

« *Scan nous a permis de structurer une équipe compétente et motivée. Celle-ci a mis toute son énergie à récolter les contenus, à imaginer des fonctionnalités nouvelles. Il aurait été difficile de monter un tel projet sans le soutien de Scan. Le grand public peut s'approprier ces nouveaux outils et aiguiser son imagination en inventant à son tour* » : **Grégoire Zabé**, association Horizome, en partenariat avec la Bibliothèque municipale de Strasbourg

- **Mimi et Léo, livre numérique pour l'apprentissage de la langue alsacienne**

« L'expérience de Tango et Scan a apporté à Amopix et à son partenaire culturel Olca une reconnaissance qui a dépassé les "frontières" alsaciennes » : **Mathieu Rolin**, société de production Amopix, en partenariat avec l'OLCA (Office pour la Langue et la Culture alsacienne)

- **"Le Défi des bâtisseurs", web documentaire et application transmédia.**

« *Le fait de remporter cet appel à projet a été un bon accélérateur vis-à-vis de nos différents partenaires, notamment ARTE, qui ont vu dans cette sélection un encouragement à aller plus loin dans le développement et la production de notre ''défi''. Nous saluons cette initiative de la Communauté urbaine : elle permet de favoriser un secteur qui a besoin d'encouragements et de reconnaissance pour se développer et s'étoffer. Il en va de l'avenir de Strasbourg en tant que ville à la pointe de la création* » : **Jérémie Gentais** et **Cédric Bonin**, société SEPPIA, en partenariat avec la Fondation de l'œuvre Notre-Dame.

Projets TANGO

- **La fraiseuse virtuelle : serious game de valorisation des métiers de la métallurgie,**

« *Sans Tango nous n'aurions pu réaliser notre projet. Il nous a confortés dans notre volonté de nous développer au travers de méthodes originales. Tango a été une source d'enrichissement, tant humain qu'économique* » : **Vanessa Wagner**, Fédération des métiers de la métallurgie mécanique, en partenariat avec HOLO3, centre de transfert de technologies spécialisé dans les techniques optiques et l'imagerie

- **Kit à LED de décoration intérieure**

« Tango est un véritable accélérateur de développement » : **Thierry Anziano**, ATS Solutions, société de management de projets industriels, en partenariat avec Innovation in Design

- **Collaborer en situation de crise, serious game,**

« *Belle et intéressante démarche. Le prototype développé est un outil ''vitrine'' d'amorçage, qui nous a déjà permis de tisser un lien avec l'université de Berkeley et qui va nous permettre de donner une réalité à nos concepts*» : **Bertrand Weckel,** ATRICS, société de conseil spécialisée dans la fiabilité organisationnelle et la gestion de crise, en partenariat avec HOLO3

- **La République du WEINLAND, création d'une communauté d'amateurs de vin**

« *Une initiative excellente : Tango m'a permis de concevoir une offre pertinente et ciblée de mon projet. C'est aussi une aide primordiale pour la mise en avant d'une première vitrine de la République du Weinland.* » : **Franck Mairine,** République du Weinland, en partenariat avec Gaia Factory

- **Création d'une boutique en ligne de produits anti-âge**

« *Tango est simple d'utilisation. C'est un accélérateur de projets* » : **Luc Buckenmeyer,** JOC OJA, en partenariat avec 2exvia, agence de communication multimedia

PROJETS LAUREATS DE TANGO ET SCAN 2012

1. Tango **: Serious game / Collaborer en situation de crise**
Atrisc www.atrisc.com / HOLO3 www.holo3.com

ATRISC développe son activité de conseil, de formation et d'expertise dans le domaine du management de l'incertitude, de situations complexes et urgentes, génératrices de crise. Le projet Tango développe un serious game permettant d'expliquer de manière concrète les concepts utilisés et de les présenter lors d'actions de sensibilisation et de formation des décideurs.

2. Tango **: Serious game formant aux métiers de la comptabilité**
IFCE – Institut d'Enseignement Supérieur www.ifce-formation.com
Ludus Académie www.ludus-academie.com

Jeu éducatif permettant aux étudiants de l'IFCE l'apprentissage des langages d'interrogation des données. Le jeu est interactif par un processus de questions/ réponses, qui testera la capacité de l'étudiant à comprendre les requêtes, à les traduire dans un schéma de modélisation (Merise, UML, Business Project…), puis à les traduire en langage d'interrogation de données (SQL, XQL…).

3. Tango : **Serious Game : la fraiseuse virtuelle**
FEMMA – Fédération des Métiers de la Métallerie Mécanique Générale d'Alsace
www.corp-metal67.fr / HOLO3 www.holo3.com

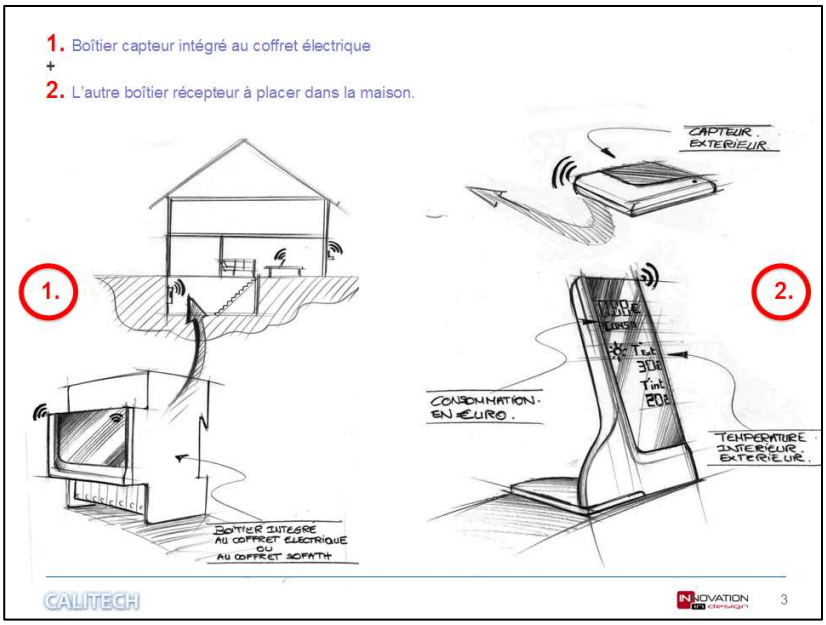
Le projet consiste à développer un Serious game, qui permette à de futurs étudiants de la FEMMA d'appréhender l'environnement des métiers de la métallerie mécanique. A travers ce projet, l'école souhaite rendre ces métiers plus attractifs pour les jeunes et présenter une image innovante et actuelle des formations proposées.

4. Tango **: Kit à LED de décoration / d'intégration**
ATS solutions www.ats-entreprise.com /Innovation In Design www.innovation-in-design.com

Le développement consiste à mettre au point des solutions de kit led de décoration, d'intégration (système d'éclairage d'ambiance) dans toutes les directions, avec une résine (silicone) pouvant s'intégrer facilement dans une rainure ou à plat. Ce projet fait suite à une demande identifiée de la clientèle : l'intégration de led dans divers matériaux tels que du bois, plastique, métal, pierre et de forme non linéaire. Grâce à ces solutions, il sera possible d'illuminer les bords d'une table, d'un meuble de cuisine, d'intégrer des bandes de lumière dans un escalier…

5. Tango **: Capteur innovant pour pompe à chaleur**
Calitech www.calitech.sofath.com / Innovation In Design www.innovation-in-design.com

Calitech, spécialisée dans la commercialisation, l'installation et l'entretien des pompes à chaleur décide de se lancer dans le développement d'un capteur innovant. Il viendrait se « greffer » sur la pompe à chaleur permettant de mesurer en temps réel la consommation électrique (puissance) et de connaître le tarif exact de sa facture à l'instant T. Le particulier pourra donc suivre l'évolution de sa facture et de sa consommation électrique sur une application iphone par exemple.



6. Tango : **L'automobilier**
Carrosserie H.H Services www.carrosserie-hh.com / Philippe Hautcœur - Architecte Urbaniste

Le projet vise à développer un véhicule comme mobilier urbain, intégré à la ville : il réactualise un concept technique développé par Gabriel, pionnier français de l'aéronautique, et Le Corbusier dans les années 1920. Le rôle de l'architecte-urbaniste associé au projet est de proposer une forme au véhicule, d'intégrer et d'adapter ce nouveau mode de déplacement dans ses différentes dimensions urbaines.

7. Tango : **Boutique Sporty**
2CCOM www.2ccom.fr / Inua Multimédia www.inua-multimedia.fr

Via un portail, le projet offre la possibilité à des associations, club sportifs ou culturels d'accéder à une boutique en ligne sur internet pour vendre leurs produits et/ou services. Il s'agit de créer une boutique générique facilement reproductible.
Un dépôt de marque, « boutique-Sporty » a été engagé auprès de l'INPI.

8. Tango : **Boutique Anti-âge Bio**
JOC OJA www.anti-age-bio.com / 2exvia www.2exvia.com

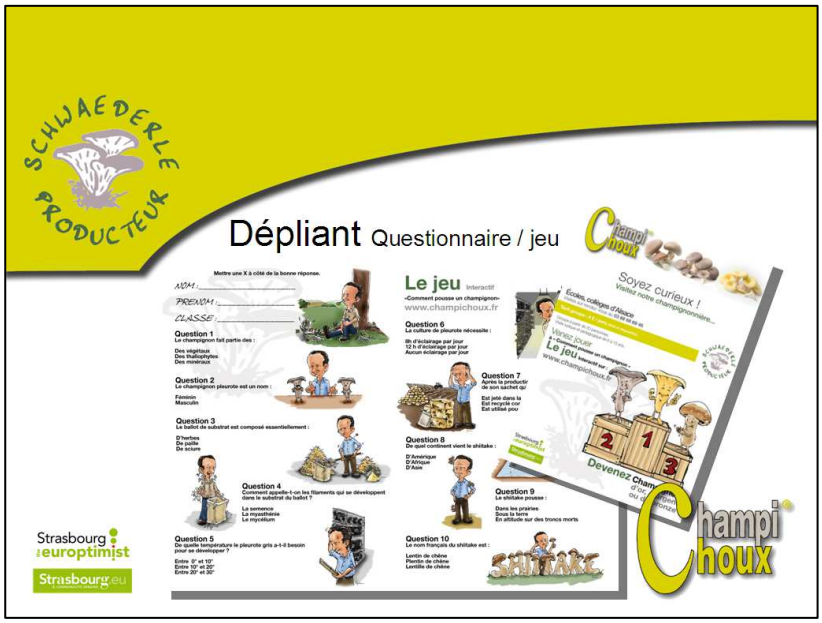
Développement d'un site Internet d'information et de commercialisation de produits anti-âge bio. Enrichissement du site à l'aide d'interviews et de vidéos témoignages. Création d'une boutique en ligne proposant des compléments alimentaires et des cosmétiques biologiques nouvelle génération.

9. Tango : **Le voyage culinaire innovant**
Magasin de produits asiatiques Thailong EK www.thailong.com / ScandalGroup www.scandal-group.fr

Création de bornes interactives tactiles dans un nouveau magasin de distribution de produits asiatiques et exotiques de 400 m2. Ces bornes murales design proposent une zone vidéo (de recettes) et une zone tactile interactive sur laquelle le client pourra accéder à un contenu enrichi, interactif et évolutif : impression de recettes, sensibilisation aux saveurs du monde, composition des produits, localisation et informations sur les produits en magasin, vidéos etc.

10. Tango : **Le Champignon d'Alsace**
Champichoux www.champichoux.fr / Accent visuel www.accentvisuel.fr

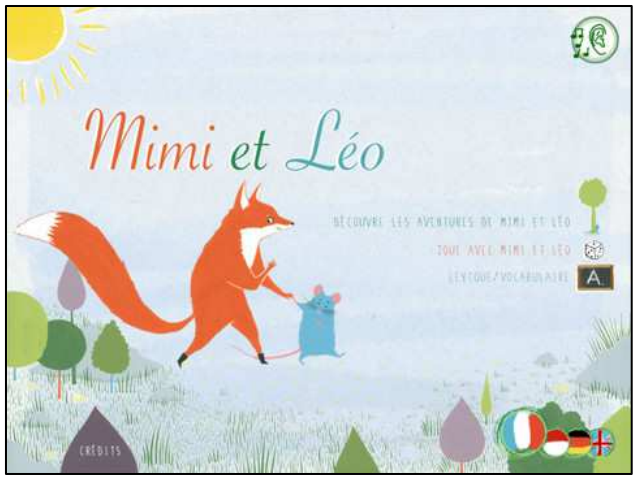
Mise en place par l'entreprise Champichoux, producteur de champignons, d'un parcours ludique, éducatif et interactif pour la visite d'une champignonnière. Il s'agit d'un ensemble d'outils : jeu interactif sur Internet, accessible avant ou pendant la visite, vidéos, panneaux visuels qui expliquent la production et la croissance du champignon.



11. Tango : **La République du Weinland**
République du Weinland www.republique-du-weinland.com - Gaia Factory www.gaia-factory.com

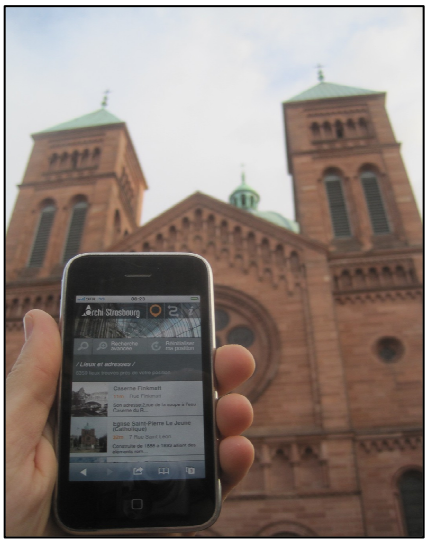
Création d'une communauté d'amateurs de vin virtuelle et réelle : ses membres participent à des évènements, ateliers, sorties et autres activités proposées. La République du Weinland est un concept unique, original, récréatif et commercial qui revisite la découverte et la connaissance des vins. Le projet est associé à Gaia Factory, agence de communication pour le développement des outils graphiques et cross-media nécessaires.

12. Scan : **Ma bibliothèque numérique en Alsacien : Mimi et Léo**
Amopix www.amopix.com - OLCA (Office pour la Langue et la Culture Alsacienne) www.olcalsace.org



Création d'une première application en alsacien « 's Mimi un de Leo », qui permet aux enfants de 3 à 8 ans de jouer avec Mimi la souris et Léo le renard. Ces personnages ont été dessinés par Sandrine Thommen et habitent le livre éponyme, précédemment édité par l'OLCA. Les 3 modules proposés sont disponibles en 4 langues (alsacien, français, allemand et anglais) et encouragent ainsi les enfants à apprendre les langues. Adaptée aux tablettes tactiles, l'application s'inscrit dans une réflexion globale sur la création d'un support destiné à alimenter une bibliothèque virtuelle en alsacien.

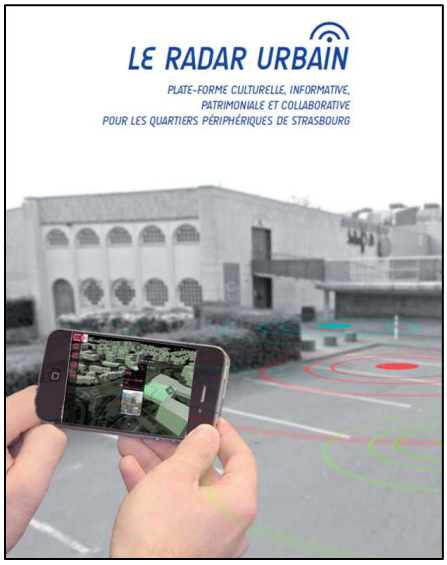
13. Scan : **Consultation de données architecturales de la Communauté urbaine de Strasbourg en situation de mobilité**
Advisa www.advisa.fr / ARCHI Strasbourg www.archi-strasbourg.fr



Développement du site mobile Archi-Strasbourg, qui permet d'accéder grâce à un Smartphone à des contenus architecturaux sur des bâtiments situés dans l'agglomération. Les renseignements comportent le nom de l'architecte, l'année de construction, un historique de l'édifice, une description architecturale. Plus de 7000 lieux strasbourgeois sont ainsi renseignés et disponibles pour les habitants et les visiteurs.

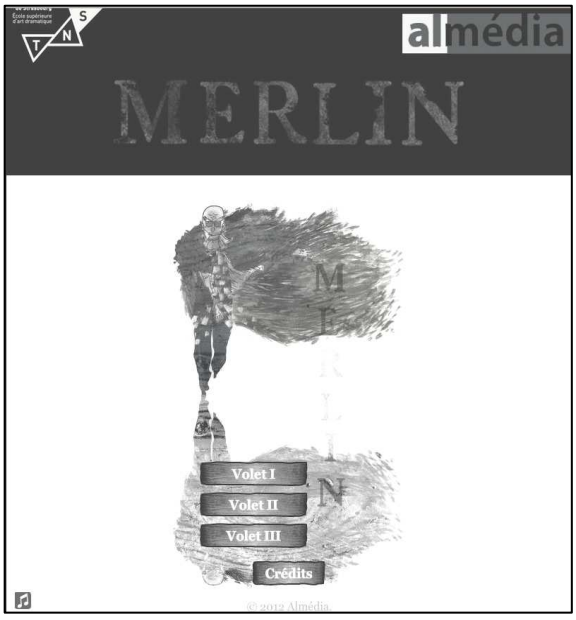
14. Scan : **Le Radar urbain**
Horizome www.radarurbain.net /Bibliothèque Municipale de Strasbourg www.mediatheques-cus.fr

Le radar urbain est une plate-forme culturelle, informative, patrimoniale et collaborative pour le quartier de Hautepierre. Sous la forme d'une borne interactive et à travers un dispositif mobile, cartographique 3D et géolocalisé, le Radar urbain offre une nouvelle manière de découvrir et de s'approprier les territoires et les énergies créatives périphériques. Pour les habitants du quartier, il amène un large public vers des contenus liés aux lieux culturels, à l'histoire et au patrimoine, qui apparaissent en superposition d'informations pratiques concernant les structures locales (agenda culturel, heures d'ouverture, contacts…).



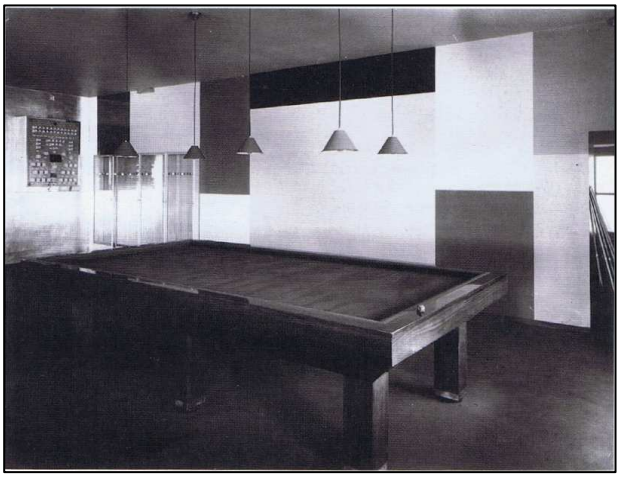
15. Scan : **Serious Game création théâtrale : Merlin le jeu !**
Almédia www.almedia.fr / Théâtre National de Strasbourg www.tns.fr

Merlin le jeu ! est un serious game, ludique et pédagogique, qui invite à découvrir les intrigues, les personnages et les coulisses de la création du TNS de la pièce « Merlin l'enchanteur » via des contenus sonores ou vidéo. A la manière d'un jeu de piste, le joueur explore dans une scène interactive les différents éléments du décor pour y découvrir et réunir les personnages, leurs attributs, leurs origines et leur destinée.



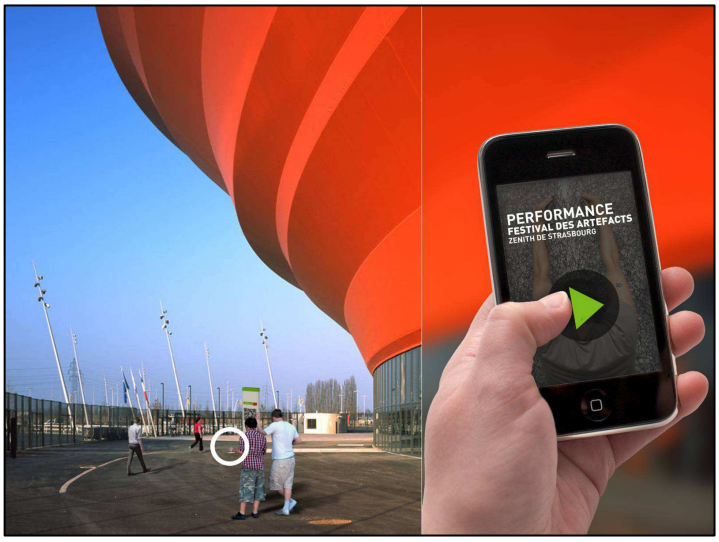
16. Scan : **Restauration par la réalité augmentée des salles disparues de l'Aubette**
Anamnesia www.anamnesia.com / Aubette www.musees.strasbourg.eu

Seul le 1er étage de l'Aubette 1928, restauré entre 1985 et 1994, est aujourd'hui accessible au public. Le projet déposé par Anamnesia propose une restauration active et évolutive de la salle de billard aujourd'hui disparue, grâce au développement d'un nouvel outil numérique et sur la base des matériaux de travail des 3 créateurs du lieu, Theo Van Doesburg, Jean Arp et Sophie Tauber-Arp, conservés par les Musées de Strasbourg. La restauration permet de ne pas figer un parti pris mais de le faire évoluer en fonction de l'état de la recherche, à la fois dans le domaine de l'histoire de l'art mais aussi de la technologie. C'est ainsi un véritable outil de restitution au public que ce projet développe, grâce à la technique de la réalité augmentée.



17. Scan : **ARTEFACT 3.0 ; Portail web musique et arts numériques**
Advisa www.advisa.fr / Artefact www.artefact.org

Le projet place de manière ambitieuse les notions de mobilité et d'interactivité au cœur de la refonte du dispositif d'Artefact qui gère notamment le festival Ososphère, La Laiterie et Radio en construction. Il consiste notamment à permettre à tout usager de créer un profil "artefact", qui sera accessible via Smartphone et via les terminaux informatiques classiques, de consulter des contenus enrichis par QR codes, suivre l'actualité des évènements, recevoir des informations…



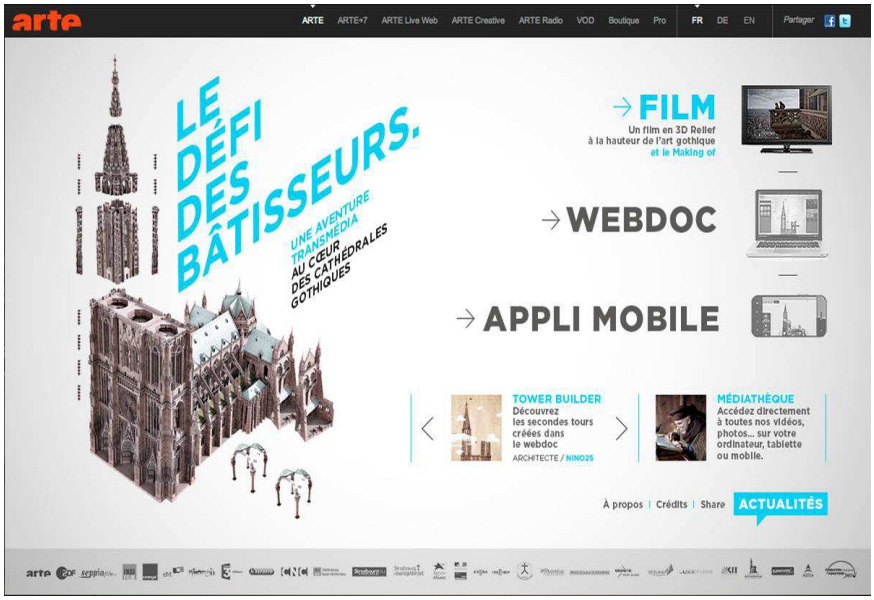
18. Scan : **Arts numériques sur la presqu'île Malraux ; Œil et Oreille / Auge und Ohr**
Audiorama www.audiorama.org / Médiathèque Malraux www.mediatheques-cus.fr

Un projet d'art numérique inscrit dans l'espace urbain de la Presqu'île Malraux. Il met en œuvre plusieurs technologies et formes d'art (Smartphone, web 2.0, interactivité, réalité augmentée, installations…). Il met en interaction la circulation des visiteurs dans l'espace urbain, leur regard et leur écoute critique d'œuvres visuelles et sonores, avec la construction dérivante d'une œuvre musicale en perpétuelle mutation. Œil et Oreille propose au public un parcours de visite dans différents lieux de la Presqu'île.

sur la Presqu'île *dans la salle de la Médiathèque*

19. Scan : **Projet transmédia : Le défi des Bâtisseurs**
Seppia www.seppia.eu / Fondation de l'œuvre de Notre- Dame www.oeuvre-notre-dame.org

Le projet vise à développer des applications téléchargeables sur Smartphones et tablettes numériques permettant une visite « augmentée » de la cathédrale de Strasbourg et un docu-fiction interactif web (Serious game) sur un site dédié d'ARTE.tv. Pour développer ces contenus web et mobiles, SEPPIA utilise une partie des images et éléments rassemblés pour le docu-fiction en 3D relief produit à l'automne 2012 : « Le défi des Bâtisseurs». Ce film revient sur l'histoire des fameux maîtres d'œuvres qui, travaillant dans toute l'Europe sur différents chantiers, ont contribué à édifier la Cathédrale de Strasbourg.



Strasbourg mobilise ses ressources créatives

Les industries culturelles et créatives occupent une place croissante dans l'économie européenne. Ce seul secteur génère plus de 650 milliards € de chiffres d'affaires annuels, soit 2,5 fois plus que l'industrie automobile. Il affiche en outre une croissance globale près de trois fois supérieure au reste de l'économie. Cela laisse songeur. En 2014, ce même secteur sera encore un peu plus poussé sur le devant de la scène avec un nouveau programme de soutien communautaire, « Europe créative ».

Génératrice de valeurs et de contenus, grande utilisatrice d'emplois qualifiés, de compétences polyvalentes et d'activités en réseau, pourvoyeuse d'auto-entreprises ou de PME/TPE, l'économie créative présente de multiples atouts pour une agglomération. Strasbourg ne s'y est pas trompée, qui a choisi, aux côtés notamment de sa dynamique université, de miser sur cette sphère en pleine ascension en lui réservant des investissements conséquents (7,5 millions € sur 3 ans) L'idée est avant tout de mobiliser les ressources créatives du territoire pour mieux les mettre au service de l'emploi, des entreprises et du rayonnement de la métropole.

Les entreprises créatives : l'un des quatre secteurs-clés stratégiques :

La Communauté urbaine de Strasbourg s'est dotée en octobre 2009 d'une stratégie de développement économique, Strasbourg Eco 2020, qui positionne l'agglomération comme un *Laboratoire européen.*
Cette stratégie a désigné les entreprises créatives comme l'un des quatre secteurs-clés à encourager et promouvoir, aux côtés des mobilités innovantes, des technologies médicales et des thérapies nouvelles, ainsi que du secteur tertiaire supérieur international.

Le plan d'action imaginé autour des entreprises créatives s'articule autour de deux grands axes :

- **développer les filières du secteur culturel et créatif** tout en favorisant l'ancrage des compétences et des talents
- **stimuler la créativité dans l'ensemble du tissu économique de la métropole**

Actions engagées depuis 2009 :

- création d'une **aide structurelle aux entreprises** œuvrant au sein de la filière « Image – nouveaux médias » (100.000 € par an)
- **soutien financier** aux métiers d'arts et au salon international Résonance[s]
- mise en place d'une politique de promotion de l'illustration et du livre

- création du **Pôle culturel et créatif Seegmuller** (**2000 m²**), dédié à la création et aux usages numériques (réhabilitation d'anciens entrepôts portuaires d'une superficie globale de **11.500 m²** - ouverture programmée à l'automne 2014) : **l'atelier Seegmuller** sera une vitrine de la créativité strasbourgeoise et un lieu de brassage d'expériences ouvert à tous. Des projets y seront développés autour des nouvelles technologies par des artistes, entrepreneurs, étudiants, acteurs du monde associatif, habitants. Les animations y seront protéiformes : ateliers, résidences, performances, expositions, coworking, événements dans l'espace public, rencontres dans un espace de convivialité dédié…
- préfiguration de la reconversion de l'ancienne Manufacture des Tabacs (**22.000 m²**), partiellement en un **pôle de soutien aux métiers de la création et à l'entrepreneuriat** dont l'objectif sera triple : consolider la charnière formation-insertion pour les jeunes diplômés, ancrer un réseau et développer un « écosystème » créatif, offrir de la visibilité à un secteur atomisé via l'aménagement d'un hôtel d'entreprise, d'un espace de coworking, d'une plateforme animation-conseil et d'un showroom
- création, avec l'Université de Strasbourg/BETA, du **Laboratoire de projets**, opérateur de créativité auprès des entreprises (aide à la mise en réseau, mobilisation, structuration des projets, renforcement de la visibilité etc.)
- conception et lancement des deux appels à projet *Tango* et *Scan*

Le secteur culturel et créatif à Strasbourg

Sur le territoire de la Communauté urbaine de Strasbourg, le secteur des entreprises créatives réunit (*Source : Insee, 2011)*:

- **3 100 établissements**, soit **9,4 % du nombre total d'établissements**.
- **10 000 emplois**, au sein de ces établissements ou d'autres secteurs d'activité de l'économie locale, soit **4% des emplois du territoire**.